

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi pondasi dasar dalam mengembangkan potensi pada setiap peserta didik. Peserta didik merupakan generasi yang kelak akan menentukan mutu kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik dituntun menjadi manusia yang terampil, berkualitas dan berpotensi untuk mewujudkan tujuan nasional. Tujuan pendidikan dituangkan dalam UU. No. 20 Tahun 2003 pasal 3 ayat (3) bahwa:

“pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan membentuk watak serta peradapan yang bermartabat untuk mencerdaskan bangsa sehingga menjadi manusia yang beriman , bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Undang – Undang diatas menuntut pendidikan harus menjadi prioritas utama untuk, mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi kehidupan yang akan datang.

Berdasar pada tujuan pendidikan, sistem pendidikan terus dikembangkan guna mendukung kualitas pendidikan yang lebih baik. Salah satu peningkatan kualitas pendidikan yaitu pada peningkatan kurikulum yang digunakan. Kita tau sistem pendidikan saat ini menggunakan implementasi kurikulum 2013. Implementasi kurikulum 2013 menekankan pada system pendidikan yang berpusat kepada pesrta didik (Student Center).

Pendidik memerlukan kemampuan untuk menganalisis dan menilai cara belajar peserta didik , kemampuan dan kelemahannya sehingga belajar lebih bertujuan hemat dan hasilnya permanen (Supriadi, 2010:14). Pembelajaran yang

berpusat pada peserta didik (student ceter) pendidik wajib memperhatikan karakter belajar peserta didik. karakter belajar peserta didik mulai dari gaya belajar, kemampuan, minat belajar peserta didik. Pendidik pada implementasi kurikulum 2013 berperan sebagai fasilitator untuk membangkitkan ketertarikan peserta didik untuk belajar. Menumbuhkan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan merancang strategi, metode, pendekatan, media belajar yang bervariasi.

Pada kurikulum 2013 sistem pembelajarannya menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai muatan pelajaran kedalam satu tema. Mengintegrasikan muatan pelajaran dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, peserta didik memahami konsep – konsep yang mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami (majid, 2014:4).

Peserta didik dapat belajar dan menggali informasi pengetahuan umum secara langsung dengan mengamati dunia nyata. Kurikulum 2013 memuat mengintegrasikan muatan pelajaran pada satu tema. Muatan pelajaran pada tema memiliki tingkat kesukaran yang berbeda, salah satu contoh pada tema 3 benda disekitarku, subtema 3 perubahan wujud benda, pada pembelajaran 6 terdapat 3 muatan pembelajaran yang berbeda yaitu Bahasa Indonesia, PPKN dan, Matematika. Muatan pelajaran yang berbeda memiliki tingkat kesukaran materi yang berbeda beda pula, ada muatan pelajaran yang membutuhkan alat bantu sebagai sarana penyampai materi belajar ada pula muatan materi yang tanpa butuh alat bantu mengajar.

Muatan materi Bahasa Indonesia yang mencakup materi membuat laporan hasil penelitian dirasa tidak membutuhkan alat peraga sebagai penyalur muatan pelajaran. Pada muatan materi PPKN menuliskan pengalaman bermain peran dirasa juga tidak membutuhkan alat penyampai materi, namun pada muatan materi matematika mengidentifikasi satuan waktu dan memasang jarum jam dengan waktu yang tepat dirasa cukup sulit. Penyampaian secara lisan saja dirasa belum dapat membuat peserta didik terinofasi untuk belajar.

Pembelajaran matematika seharusnya diajarkan sejak usia dini supaya, peserta didik dapat memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta mampu bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan peserta didik agar dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk dapat bersaing pada keadaan yang selalu berubah tidak pasti (BSNP, 2006-147). Pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (contextual problem). Permasalahan yang kontekstual membuat peserta didik dibimbing secara bertahap untuk menguasai konsep matematika (BSNP, 2006;147).

Pembelajaran matematika dengan tingkat kesukaran materi yang sukar diterima oleh peserta didik tentu akan membuat peserta didik sulit untuk menerimanya, apa lagi bagi peserta didik yang tidak suka dengan materi yang disampaikan, peserta didik akan merasa bosan dan lelah dengan penjelasan pendidik yang sulit untuk dipahami. Pendidik harus memahami kondisi peserta didik. Kebosanan dan kelelahan peserta didik disebabkan penjelasan pendidik yang sulit untuk dipahami. Pendidik yang bijaksana dituntut, memiliki kreatifitas untuk dapat memberikan solusi dari permasalahan peserta didik.

Solusi yang dapat dihadirkan pada masalah pembelajaran yang sulit dipahami peserta didik dapat diatasi dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran (Djamarah, 2010;121). Media pembelajaran merupakan inovasi yang dapat digunakan pendidik sebagai solusi untuk mengatasi kebosanan dan kelelahan peserta didik. Media merupakan alat maupun benda yang sengaja dirancang untuk membantu pendidik ketika menyampaikan materi. Kerumitan sebuah materi dapat disederhanakan dengan menghadirkan media. Peran kebutuhan sebuah media dapat terlihat dari hasil opservasi awal peneliti.

Hasil observasi dan wawancara sekolah di kelas III SDN I Sidorejo Jabung pada tanggal 02 Agustus 2016, terlihat proses pembelajaran yang masih berorientasi pada pendidik dan belum dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Ketika pendidik menyampaikan materi mengidentifikasi satuan waktu masih ada peserta didik yang masih bermain dan tidak mendengarkan penjelasan pendidik. Penggunaan media pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik belum maksimal. Terlihat Kesulitan pendidik dalam menyampaikan materi satuan waktu adalah menghadapi peserta didik yang sulit untuk menghafal konsep satuan waktu. Peserta didikpun belum sepenuhnya mengerti tentang pembagian waktu serta menentukan waktu. Media belajar yang digunakan pendidik hanya bersumber pada buku, lembar kerja siswa (LKS), dan jam yang ditempel di dinding ruang kelas. Terbatasnya media pembelajaran serta Keterbatasan waktu untuk mengembangkan media baru menjadi kendala dalam proses belajar mengajar.

Pengunaan media yang bersumber pada buku, serta lembar kerja siswa (LKS) memang memiliki kelebihan dalam melatih peserta didik dalam

mengerjakan soal serta mempelajari materi dengan lebih cepat. Selayaknya pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang cepat, belum tentu semua peserta didik mampu untuk menerima materi yang disampaikan. Penggunaan media belajar yang ada pada lingkungan seperti jam dinding serta media gambar memiliki kelebihan dalam pemanfaat serta efektifitas dalam penggunaan waktu. Media yang hanya dapat dilihat namun tidak dapat diotak-atik dirasa belum dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Hasil analisis kebutuhan tersebut menunjukkan penggunaan media yang sederhana belum dapat menarik perhatian peserta didik. Media yang berbasis lingkungan sekitar yang digunakan berupa jam dinding yang ada di kelas tanpa bisa diotak-atik peserta didik. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta dapat menumbuhkan minat belajar. Kegiatan pembelajaran yang hanya berpedoman pada buku materi serta penjelasan dari pendidik saja dirasa belum maksimal. Butuh sebuah inovasi baru, berupa media pembelajaran untuk dapat menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti perlu mengembangkan sebuah media yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik pada materi mengidentifikasi satuan waktu di Kelas III SD. Media *Kotak Waktu* merupakan inovasi yang dapat dihadirkan sebagai alternatif media pembelajaran dalam materi satuan waktu untuk kelas III SD. Media *Kotak Waktu* dirancang untuk membantu peserta didik III untuk belajar mengidentifikasi satuan waktu. Media kotak waktu merupakan alat peraga visual 3 dimensi dengan berbagai tempelan yang digunakan untuk mengajarkan tentang waktu. Tampilan luar media kotak waktu dapat dijadikan alat peraga jam analog dan digital serta bagian belakang dapat

digunakan sebagai waith board.

Pengembangan media *Kotak Waktu* diharapkan dapat menumbuhkan cara berfikir secara logis, kritis dan mampu bekerja sama pada peserta didik. *Kotak Waktu* juga diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang terdahulu pernah dilakukan oleh Dewi (2016) "*Pengembangan Media Pembelajaran Straight Line Pada Materi Pengukuran Satuan Panjang Siswa Kelas III Sekolah Dasar*" dan Sidowati (2017) "*Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Satuan Waktu Matematika (Kuantum) Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Sarikarya Yogyakarta*"

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2016), menghasilkan produk *Media Pembelajaran Straighline* dengan penilain (86,6%) dari ahli media, (92%) dari ahli materi, dan penilain (90%) dari guru matematika, dengan spesifikasi media yang dikembangkan Dewi layak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran materi pengukuran satuan panjang. Alat peraga yang dikembangkan Dewi masih berupa gambar dan tempelan dan dapat dikembangkan lagi. Penelitian yang akan dilakukan peneliti membahas konveksi satuan waktu yang berlaku pada kehidupan sehari - hari untuk kelas III SD berbeda dengan penelitian Dewi 2016.

Penelitian yang dilakukan Sidowati (2017) menghasilkan media pembelajaran kartu kuartet satuan waktu dengan penilaian (4,1) dari ahli materi, (4,25) dari ahli media, (80,5%) dari ujicoba lapangan awal, (77,25%) dari ujicoba lapangan utama, (76,4%) dari ujicoba lapangan operasional, dengan spesifikasi media yang dikembangkan Sidowati layak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan sidowati memiliki kesamaan pada materi pembelajaran, namun pada media memiliki perbedaan. Media yang dikembangkan

Sidowati berupa media kartu yang masih dapat dikembangkan lagi, sedangkan media yang akan dikembangkan peneliti berupa media tiga dimensi yang mencakup pengembangan dari Sidowati dan Dewi.

Pengembangan media *Kotak Waktu* diharap dapat memberi kemudahan dalam belajar matematika bagi peserta didik kelas III SD. Media *Kotak Waktu* juga diharapkan dapat menjadi inovasi media baru bagi pendidik dalam menyampaikan materi. Berdasar pada ulasan diatas, peneliti tertarik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dengan judul “ Pengembangan Media Kotak Waktu Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah penelitian ini di jabarkan sebagai berikut:

1. bagaimana pengembangan media *Kotak Waktu* pada materi mengenal hubungan antar satuan waktu untuk kelas III Sekolah Dasar.
2. Bagaimana hasil validitas dan respon peserta didik terhadap media kotak waktu.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan produk berupa media *Kotak Waktu* pada materi mengidentifikasi satuan waktu untuk kelas III Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil validitas dan respon peserta didik terhadap media kotak waktu.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media *Kotak Waktu* yang baik dan menarik, maka media pembelajaran yang akan dikembangkan memiliki kriteria khusus sebagai berikut:

1. Segi Konstruksi / Tampilan
 - a) Media *Kotak Waktu* dibuat dengan bentuk balok menyerupai koper.
 - b) Media *Kotak Waktu* berbentuk visual dengan ukuran 40 cm x 60 cm dengan ketebalan 10 cm
 - c) Keterangan konsep waktu, dibuat dengan pembuatan tempelan gambar jam analog dan digital, kalender, dan stopwatch.
 - d) Media *Kotak Waktu* dibuat dari bahan triplek dengan dilapisi HVL sebagai pewarna.
 - e) Warna media kotak waktu:
 - 1) Media *Kotak Waktu* berwarna merah, putih, dan hitam.
 - 2) Warna putih dari HVL yang dapat digunakan sebagai whiteboard.
 - 3) Warna merah sebagai pelapis menempelkan mahnit.
 - 4) Warna hitam digunakan untuk tulisan serta angka.
2. Segi Konten / Isi
 - a) Media *Kotak Waktu* digunakan untuk mempermudah peserta didik mengidentifikasi satuan waktu.
 - b) Bagian - bagian media *Kotak Waktu* meliputi:
 - 1) Potongan angka dan kata yang digunakan sebagai puzzle menyusun satuan waktu.
 - 2) Tulisan media *Kotak Waktu*.

3) Gambar - gambar alat ukur waktu.

c) Media *Kotak Waktu* dirancang dengan memperhatikan Kompetensi Dasar kelas III pada pembelajaran matematika yaitu:

1) KD 3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku panjang, berat dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari hari.

2) KD 4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan satuan baku panjang, berat dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari hari..

3. Penyampain materi satuan dikususkan pada materi mengenal satuan waktu, dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan permainan.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian media *Kotak Waktu* yang akan dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Pendidik

Pengembangan media *Kotak Waktu* dikembangkan sebagai alternatif penggunaan media belajar dan diharap dapat menjadi inovasi baru dalam menumbuhkan kreatifitas untuk membuat media - media yang lebih menarik.

2. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media *Kotak Waktu* diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik untuk mengenal hubungan antar satuan waktu, serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Media *Kotak Waktu* dapat menambahkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga dapat bermanfaat bagi penulis sebagai calon pendidik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media *Kotak Waktu* terdapat asumsi serta keterbatasan masalah dalam penggunaan media pembelajaran. Adapun asumsi serta keterbatasan masalah yaitu:

1. Asumsi
 - a. Peserta didik kelas III SD sudah mengenal, mengerti dan dapat membaca angka. .
 - b. Peserta didik kelas III SD biasa melakukan operasi hitung bilangan.
2. Keterbatasan Masalah
 - a. Media kotak waktu dikususkan pada pembelajaran matematika pada indikator mengidentifikasi satuan waktu.
 - b. Media kotak waktu terbatas pada pembuatan tempelan puzzle.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalah pahaman dalam penelitian. Pada penelitian ini ada beberapa definisi istilah yaitu:

1. Pengembangan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membuat produk ataupun mengolah lagi produk yang sudah ada, yang tujuannya adalah untuk membantu ataupun mempermudah suatu pekerjaan.
2. Media merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan

pesan kepada penerima pesan dengan tujuan agar pesan yang diberikan lebih mudah untuk dipahami.

3. Kotak waktu adalah nama media yang akan dikembangkan. Media *Kotak Waktu* merupakan media visual yang memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
4. Satuan Waktu
Satuan waktu merupakan interval waktu tertentu, yang digunakan sebagai cara standar untuk mengukur durasi.